Le secteur du divertissement et de la création de l'Ontario

Un cadre propice à la croissance

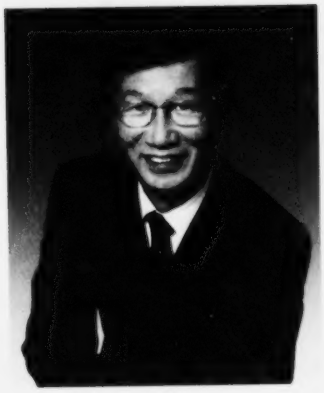
Le secteur du divertissement et de la création de l'Ontario

Ontario

Imprimé par le Ministre du Tourisme et de la Culture
© Imprimeur de la Reine pour l'Ontario, 2010

ISBN 978-1-4435-3649-3 (Imprimé)
ISBN 978-1-4435-3650-9 (HTML)
ISBN 978-1-4435-3651-6 (PDF)

Message du ministre du Tourisme et de la Culture



Le ministère du Tourisme et de la Culture est très heureux de présenter le Cadre du secteur du divertissement et de la création de l'Ontario, un document qui fait état d'une stratégie visant à favoriser la croissance soutenue et à conforter le rôle moteur des industries culturelles et des autres industries créatives de l'Ontario.

Au cours des dix dernières années, le secteur de la création a connu une croissance plus rapide que l'ensemble de l'économie ontarienne. Entre 1999 et 2007, le taux de croissance de l'emploi dans le secteur de la création de l'Ontario a été deux fois plus important que celui du reste de l'économie, soit 38,3 % comparativement à une augmentation de 17 % dans l'ensemble de l'économie ontarienne.

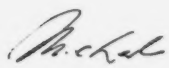
Les entreprises des industries culturelles de l'Ontario, y compris les sociétés de l'industrie de la production cinématographique et télévisuelle, de l'édition, de la musique, du théâtre commercial et des médias numériques interactifs, sont depuis toujours parmi les industries les plus lucratives du marché intérieur du divertissement. Aujourd'hui, nombre des ces sociétés pénètrent des marchés de partout dans le monde et y obtiennent du succès. La province s'est forgé une excellente réputation dans des domaines tels que la production télévisuelle nationale, les émissions pour enfants, l'animation, les jeux vidéo de console et la programmation multiplateforme. Des entreprises comme Corus Entertainment, Decode Entertainment, Silicon Knights, Shaftsbury Films et Xenophile Media reçoivent un bon accueil de la critique et enregistrent une hausse de leurs ventes internationales. Fidèle à sa longue tradition d'excellence dans le domaine de l'édition, l'Ontario fait également sa marque dans le monde numérique comme le témoignent notamment des projets tels que la création d'un marché du magazine numérique par Magazines Canada, tandis que les livres électroniques constituent un tout nouvel outil permettant la diffusion d'œuvres d'écrivains et de poètes légendaires de l'Ontario.

Le travail que nous accomplissons pour ce secteur de la création en plein essor et d'une grande importance culturelle est un travail d'équipe entre différents ministères du gouvernement de l'Ontario qui accordent un intérêt particulier à l'économie du savoir, c'est-à-dire l'économie de l'avenir. Je remercie les ministères des Finances, de la Recherche et de l'Innovation, le ministère du Développement économique et du Commerce ainsi que de la Formation et des Collèges et Universités de leurs conseils et de leur collaboration dans le cadre de l'élaboration du présent rapport.

Les partenaires du secteur de la création au sein du gouvernement travaillent de façon concertée afin d'innover constamment au chapitre de la prestation des programmes et des services qui aident les entreprises à bien se développer et à faire face aux difficultés quotidiennes qui se présentent à elles.

Le ministère du Tourisme et de la Culture est depuis de nombreuses années un partenaire et un chef de file des industries culturelles et créatives. En adoptant en 2006 une stratégie sectorielle visant à développer ces industries et à former des partenariats au sein du gouvernement de l'Ontario, le Ministère a reconnu la maturité du secteur ainsi que l'importance économique grandissante qu'il revêt en cette ère numérique. Le présent document fait fond sur cette tradition et présente les excellents

débouchés, au Canada et dans le monde, qui s'ouvrent au secteur de la création. Nous espérons que le secteur, c'est-à-dire les entreprises, les associations professionnelles, les établissements d'enseignement postsecondaire, les groupes créatifs et de nombreuses autres industries qui forment la riche chaîne de valeur du secteur de la création, participera avec nous à cette étude qui établira les bases de la prochaine période de croissance.



L'honorable Michael Chan
Ministre du Tourisme et de la Culture

Remerciements

Le ministère du Tourisme et de la Culture tient à remercier les organisations suivantes pour leur contribution dans le cadre du présent rapport : Groupe Nordicité Ltée, à savoir M. Peter Lyman, associé principal et M. Kristian Roberts, principal consultant, dont les connaissances spécialisées, les conseils et les travaux de recherche ont été essentiels à l'élaboration du présent rapport.

Le Ministère souhaite également remercier les associations de l'industrie et les partenaires du Ministère consultés au cours de la préparation du présent rapport :

Société de développement de l'industrie des médias de l'Ontario

FilmOntario

Organization of Book Publishers of Ontario

Interactive Ontario

Canadian Independent Music Association

Canadian Magazine Publishers Association

Toronto Alliance for the Performing Arts

Ministère des Finances

Ministère de la Recherche et de l'Innovation

Ministère du Développement économique et du Commerce

Ministère de la Formation et des Collèges et Universités

Table des matières

Introduction : le secteur ontarien de la création 3

Le secteur de la création de l'Ontario : une croissance plus rapide que le reste de l'économie 4

L'Ontario présente des forces dans toutes les industries culturelles 7

Le secteur de la création de l'Ontario : Les caractéristiques communes et les obstacles à la croissance soutenue 9

Le monde change : les possibilités s'offrant à l'Ontario dans les marchés nouveaux et émergents 11

Les débouchés mondiaux : positionner l'Ontario de façon à en tirer profit 12

Les investissements réalisés par l'Ontario, un moteur à la croissance du secteur de la création 14

La proposition de valeur unique de l'Ontario 19

La croissance du secteur de la création de l'Ontario : les débouchés actuels 21

La marche à suivre pour tirer profit des débouchés : un cadre propice à la croissance 24

Les objectifs précis relativement au rendement du capital investi 28

L'Ontario prend des mesures pour concrétiser cette vision 28

Conclusion 29

Figures

Figure 1 : Composition du secteur de la création 3

Figure 2 : Exemples de secteurs et leur contribution au PIB de l'Ontario 4

Figure 3 : Croissance de certaines industries créatives mondiales et canadiennes 5

Figure 4 : Tendances relatives à l'emploi en Ontario 6

Figure 5 : Débouchés pour l'Ontario 21

Encadrés

Encadré 1 : Étude de cas de Arts & Crafts Records 11

Encadré 2 : La définition du terme « innovation » et l'importance de l'innovation pour le secteur de la création 13

Encadré 3 : Exemples de programmes novateurs administrés par des ministères partenaires 18

Encadré 4 : Étude de cas de la série télévisée *Little Mosque on the Prairie* 20

Encadré 5 : Étude de cas de nGen 22

Tableaux

Tableau 1 : Résumé des principaux programmes ou mesures d'aide 15

Tableau 2 : Exemples d'investissements réalisés en 2009-2010 par le truchement du Fonds de partenariats pour le secteur du divertissement et de la création 16

Notes de fin de page 30

Introduction :
Le secteur de la création de l'Ontario

L'avenir des médias de divertissement prend forme aujourd'hui. Les entreprises ontariennes du secteur de la création sont reconnues dans le monde entier pour leur capacité à divertir, informer et inspirer les gens à l'écran, sur papier, sur scène et dans une gamme grandissante d'appareils mobiles numériques.

Tandis que de nombreux segments de l'économie revêtent des facettes créatives, le secteur de la création est composé de personnes et d'entreprises pour qui la principale occupation consiste à créer, produire et monétiser des produits créatifs. La définition la plus large de « secteur de la création » englobe toutes les activités qui touchent directement la mise au point et la production de produits et de services créatifs. Elle vise également les industries connexes qui permettent la production et la distribution de contenu créatif. La figure 1 (ci-dessous) est une représentation visuelle de la définition générale du secteur de la création.

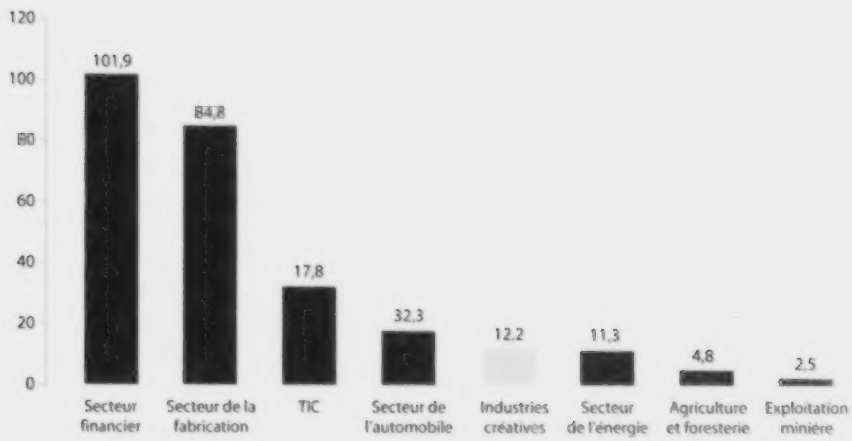
Figure 1 : Composition du secteur de la création

Le secteur de la création de l'Ontario : une croissance plus rapide que le reste de l'économie

En 2008, le marché mondial du divertissement et des médias était évalué à plus de 1,35 billion de dollars américains et l'on prévoit qu'il se chiffrera à 1,6 billion de dollars américains d'ici 2013[1]. Les industries créatives représentent actuellement une proportion importante du PIB de nombreux pays, car partout dans le monde, les économies reconnaissent le rôle déterminant des industries créatives dans leur future croissance économique. Puisque l'économie du « savoir » par rapport à l'économie « industrielle » prend de plus en plus d'importance à la fois pour les pays développés et ceux en voie de développement, les industries créatives deviennent essentielles au processus de création d'emplois dans l'ensemble de l'économie du savoir, et elles préparent les travailleurs à l'avènement de la technologie numérique qui fait davantage appel à la créativité qu'au travail physique[2].

Au cours des dix premières années du millénaire, le secteur de la création est devenu une source importante – et croissante – du PIB de la province. En Ontario, les industries créatives génèrent des revenus totalisant 12,2 milliards de dollars chaque année et sont les industries contribuant le plus au PIB du pays. La contribution du secteur de la création au PIB est maintenant supérieure à celle du secteur de l'énergie, équivalant à près de 70 % du PIB du secteur de la fabrication automobile et surpassant celui des secteurs de l'agriculture, de la foresterie et de l'exploitation minière confondus[3].

Figure 2 : Exemples de secteurs et leur contribution au PIB de l'Ontario (en milliards $, en 2006)

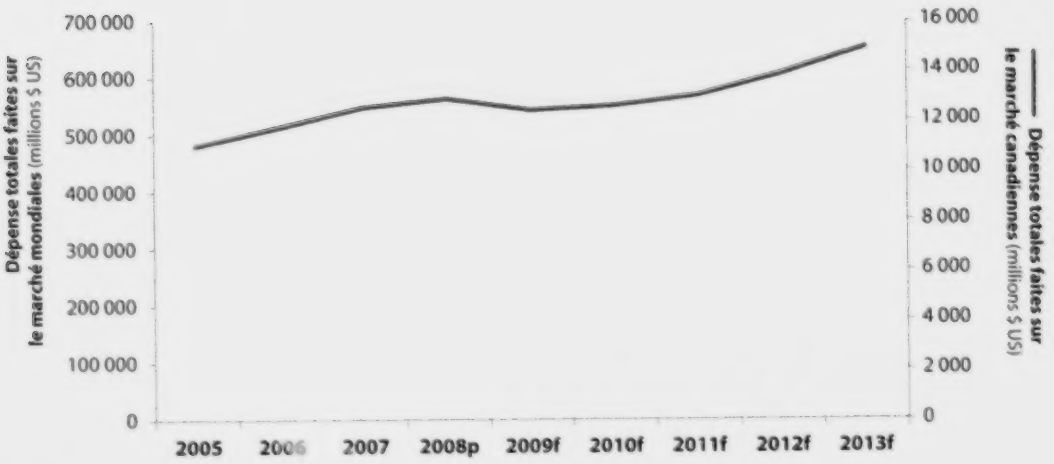


Source : Analyse du ministère des Finances, fondée sur les données de Statistique Canada (dollars de 1997 indexés sur l'inflation).

Nota : Les secteurs représentés sur le graphique ont été choisis parmi les divers secteurs et certains se chevauchent, p. ex., le secteur de l'automobile fait partie du secteur de la fabrication comme tel.

Le secteur de la création contribue non seulement au bien-être économique, social et culturel de l'Ontario, mais il a le potentiel de croître à un rythme appréciable au cours des prochaines années. Bien que les projections concernant les six industries culturelles ne soient pas disponibles à l'échelle provinciale, un coup d'œil aux données recueillies à l'échelle mondiale et nationale permet de formuler des prédictions en ce qui concerne la croissance éventuelle des industries créatives dans leur ensemble. La figure 3 qui suit compare le taux prévu de la croissance mondiale avec celui prévu pour le Canada. Comme on peut le constater, loin d'être une industrie en pleine maturité enregistrant un ralentissement de sa croissance, les industries créatives devraient croître au Canada au même rythme qu'à l'échelle mondiale.

Figure 3 : Croissance de certaines industries créatives mondiales et canadiennes (dépenses totales faites sur le marché, en millions $ US)



Source : PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook 2009-2013.

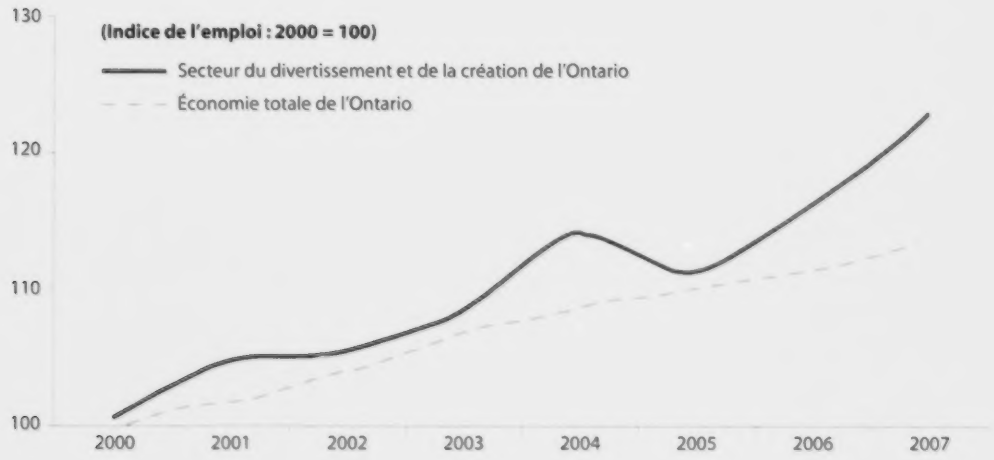
Nota : Ce groupe d'industries créatives comprend les secteurs suivants : enregistrement musical, publicité télévisée, jeux vidéo, revenus tirés de divertissements filmés (y compris des cinémas), l'édition de livres, les magazines d'intérêt général et la publicité en ligne (fixe et mobile), dont on se sert pour indiquer la croissance rapide de l'Internet et du contenu pour appareils mobiles.

L'Ontario se classe parmi les économies du divertissement et des médias les plus florissantes en Amérique du Nord et au troisième rang sur le plan des emplois (derrière la Californie et New York)[4]. Ses revenus dans le secteur de la création sont parmi les plus élevés du monde. La province a le pouvoir de hausser son statut actuel et de se hisser au sommet des économies des médias de « second rang »[5], et ainsi joindre Paris, Londres et New York à titre d'économie du divertissement et des médias de premier plan.

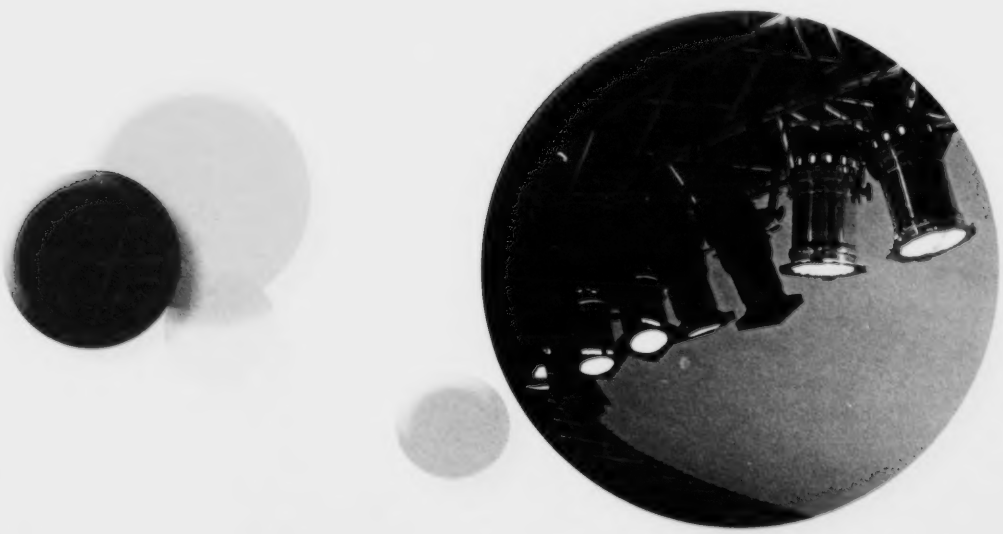
Bien que la croissance durable d'une industrie dépende d'un certain nombre de facteurs, des études révèlent que les industries créatives du Canada et de l'Ontario connaissent une croissance plus rapide que le reste de l'économie. On estime que les industries créatives emploient (directement ou indirectement) quelque 1,1 million de Canadiens, ce qui représentait en 2007 plus ou moins 7,1 % de la main-d'œuvre canadienne totale[6]. Entre 1999 et 2007, la croissance des emplois dans le secteur de la création de la province a été deux fois plus importante que celle du reste de l'économie, soit 38,3 % comparativement à une augmentation de 17 % dans l'ensemble de l'économie ontarienne[7]. L'Ontario a

connu ces dernières années une conjoncture économique qui l'a amené à faire face à des changements et à relever des défis. À la fin de 2008, l'économie n'affichait aucune véritable croissance. Par ailleurs, on prévoit que la province enregistrera en 2009 un taux de croissance de seulement 0,7 %[8]; juste en janvier, l'Ontario a accusé une perte de quelque 36 000 emplois dans le secteur de la fabrication[9]. Toutefois, la croissance du secteur ontarien de la création continue d'être plus rapide que celle du reste de l'économie de la province. À mesure que l'économie de l'Ontario poursuivra sa transition, la créativité sera de plus en plus associée à la capacité de la province de se tailler une place sur les marchés mondiaux en pleine croissance.

Figure 4 : Tendances ontariennes en matière d'emploi



Sources : Enquête sur la population active de Statistique Canada et du ministère des Finances de l'Ontario, reproduite d'après les documents du Budget de l'Ontario 2008, p. 25.



L'Ontario présente des forces dans toutes les industries culturelles

Bien que le terme général « secteur de la création » englobe les industries créatives et les industries connexes, le présent cadre vise les six industries culturelles de l'Ontario, dont la production cinématographique et télévisuelle, la musique, l'édition de livres, la publication de magazines, les médias numériques interactifs et le théâtre commercial. Ces six industries culturelles forment un sous-ensemble du « secteur producteur de contenu », représenté à la figure 1.

Les entreprises qui appartiennent à ces six industries culturelles mettent au point, produisent et commercialisent des produits dont la valeur réside dans leurs droits de propriété intellectuelle (PI). Malgré le fait que ces six industries créatives soient reconnues pour fonctionner de façon entièrement indépendante, on observe une convergence et une interaction accrues grâce aux nouvelles plateformes numériques qui agissent comme des dénominateurs communs tant sur le plan de la production que de la livraison des produits créatifs.

Le secteur de la création de l'Ontario, qui, dans l'industrie du divertissement, se distingue de nombreux pays dans le monde, a toujours visé l'excellence et détient une expertise dans l'ensemble des industries culturelles.

L'industrie de la musique en Ontario traverse actuellement une période de transformation. À mesure que les sources de revenus traditionnelles déclinent (c.-à-d. la vente de disques), de nouvelles avenues commencent à poindre. L'industrie de la musique, qui est probablement l'industrie qui distribue depuis le plus longtemps son contenu par voie numérique, commence maintenant à exploiter les médias numériques (Internet et portables) comme moyen viable de production de revenus. Dans ce contexte, l'industrie ontarienne de la musique se tourne vers les droits musicaux, les présentations en direct, le marchandisage et d'autres sources de revenus pour combler les pertes de revenus.

Quoiqu'ils ne soient pas d'une envergure aussi grande que dans l'industrie de la musique, des changements importants surviennent actuellement dans l'**industrie ontarienne de l'édition de livres** en raison de l'adoption des technologies numériques. Les marchés et les modèles d'entreprise traditionnels continuent de générer la plus grande part des revenus (qui croissent lentement), mais l'Internet et les technologies numériques modifient tous les éléments de la chaîne de valeur de l'édition de livres. Les éditeurs de l'Ontario, qui sont continuellement à la recherche de ressources financières, ont du mal à composer avec les changements qui exigent des investissements substantiels, dont l'embauche d'employés dotés de nouvelles compétences. Si les éditeurs ontariens arrivent à traverser cette période de transition avec succès, l'industrie ontarienne de l'édition de livres en anglais demeurera l'une des plus concurrentielles sur la scène mondiale.

L'industrie ontarienne des médias numériques interactifs est caractérisée par des changements quasi constants, notamment l'« allégement » des plateformes (c.-à-d. qu'on vise les appareils portables et les autres dispositifs de poche), et le marché émergent des intergiciels (c.-à-d. les dispositifs physiques pour jeux vidéo ou les outils de portabilité). L'enquête *Canadian Interactive Industry Profile* de 2008 a établi la présence de quelque 950 à 1 050 entreprises de médias numériques interactifs en Ontario, lesquelles emploient directement plus de 16 000 personnes et génèrent un revenu annuel brut de 1,3

à 1,5 milliard de dollars. La principale source de revenus de l'industrie ontarienne des médias interactifs (39,2 % des revenus) provient de la conception et du développement de jeux vidéo. La grande catégorie « divertissement et arts » de l'industrie des médias numériques interactifs (qui comprend les jeux vidéo ainsi que la création de produits de divertissement multiplateformes) équivaut à 45,5 % de l'activité totale de ce secteur. Une part de 9,6 % des revenus provient des produits de simulation et des programmes de formation interactive, tandis qu'un autre 8 % est directement tiré de la conception et du développement de logiciels.

L'industrie ontarienne de la production cinématographique et télévisuelle a été assez stable au cours des dernières années et les gains tirés des productions ontariennes augmentent à un taux plus rapide que la croissance des services aux productions étrangères. Même si les volumes de production cinématographique et télévisuelle varient d'année en année, cette industrie est davantage exposée aux fluctuations cycliques. Au cours des dernières années, on a observé des fluctuations alors que des changements importants sont survenus dans l'industrie de la radiodiffusion dans son ensemble ainsi que dans le marché de certains genres de production, comme les dramatiques scénarisées. L'Ontario s'emploie à faire en sorte que l'industrie demeure concurrentielle en apportant des améliorations aux crédits d'impôt destinés à la production cinématographique et télévisuelle.

L'industrie ontarienne de la publication de magazines est l'un des éléments les plus stables du secteur de la création. Elle accapare une grande part du marché provincial et dispose d'un bilan financier relativement solide. Son succès est en partie attribuable au fait qu'elle peut compter sur une main-d'œuvre hautement qualifiée afin de répondre aux besoins des divers marchés à créneaux. Grâce à l'afflux croissant de contenus sur Internet, les lecteurs canadiens peuvent maintenant avoir accès aux publications étrangères qui étaient autrefois inaccessibles, provoquant ainsi une intensification de la concurrence entre les maisons d'édition de magazines. Le faible niveau de rentabilité des maisons d'édition ontariennes constitue également un obstacle à son adaptation au paysage numérique en constante évolution.

Bien que la plupart des théâtres en Ontario soient des salles de spectacles sans but lucratif, celles-ci dépendent néanmoins en grande partie des revenus commerciaux tirés de la vente de billets. Cependant, plus ou moins 80 % de la base du revenu de l'industrie provient de gros **théâtres commerciaux** comme Mirvish Productions et Dancap Productions[10]. L'industrie est concentrée à Toronto, à Niagara-on-the-Lake et à Stratford, et ces endroits comptent beaucoup sur le tourisme culturel pour se constituer des auditoires. L'industrie est donc sensible aux fluctuations connues par le secteur du tourisme (p. ex., résultant d'une hausse du dollar canadien ou d'un effondrement de l'économie américaine). Cela dit, les théâtres torontois n'ont cessé de croître au chapitre des recettes depuis 2006[11].

Le secteur de la création de l'Ontario : les caractéristiques communes et les obstacles à la croissance soutenue

Chaque industrie du secteur de la création possède un modèle d'entreprise, des forces créatives, des chaînes de distribution et des grandes tendances qui lui sont propres et qui ont trait à sa compétitivité. Toutefois, elles ont également en commun certaines caractéristiques, y compris les suivantes :

- **la structure organisationnelle du secteur de la création en constante évolution :** au cours des dernières années, le regroupement ainsi que l'intégration verticale au sein des diverses industries du secteur de la création ont eu des répercussions importantes, en particulier au sein des entreprises d'attache qui font partie des industries créatives et qui gravitent autour de celles-ci (p. ex., les radiodiffuseurs, les distributeurs et les détaillants)[12];

- **la viabilité financière des entreprises :** les entreprises du secteur de la création ne sont généralement pas bien financées ni particulièrement rentables. Sans marge de profit considérable ni accès à du capital, il est difficile de faire les investissements nécessaires pour innover, maintenir à l'emploi le personnel à mobilité ascendante ou prendre de l'expansion à l'échelle internationale;

- **la présence de grands acheteurs et distributeurs :** les entreprises du secteur de la création étant plutôt de taille petite ou moyenne, il arrive souvent qu'elles ne puissent pas tirer profit de la présence d'importants consommateurs ou distributeurs en raison de leur manque relatif de poids dans les négociations;

- **les ressources humaines :** les entreprises du secteur de la création bénéficient en général d'un bon bassin de travailleurs arrivant sur le marché du travail. Toutefois, bon nombre d'entre elles ont de la difficulté à maintenir le personnel en poste ou à attirer des travailleurs compétents d'autres provinces ou pays dans les domaines de la technique, de la création ou de la gestion.

Ces caractéristiques communes s'accompagnent d'une série d'obstacles qui nuisent à la croissance soutenue du secteur de la création de l'Ontario.

1er défi : une concurrence mondiale de plus en plus forte

L'un des défis les plus importants à relever consiste à affronter le nombre accru de concurrents mondiaux issus des économies émergentes et développées. Au moins 100 économies mondiales s'efforcent d'affirmer leur supériorité dans les industries créatives, car les pays, les régions et les villes prennent conscience de l'importance du point de vue économique et social d'établir des points d'ancrage dans ce secteur fructueux. Partout dans le monde, on veut attirer les acheteurs, les contrats de production, les talents et les investissements. La prolifération de crédits d'impôts et d'autres mesures incitatives proposés par les États américains et d'autres provinces dans l'industrie cinématographique est une indication majeure de cette tendance. En outre, bon nombre de ces mesures sont maintenant très concurrentielles aux nôtres. Par ailleurs, l'Ontario doit se mesurer à des économies émergentes qui

sont de plus en plus avancées au point de vue technologique et qui comprennent l'importance d'offrir des services à prix abordables non seulement à leurs propres industries créatives, mais de plus en plus à celles de partout dans le monde. À titre d'exemple de ce type de concurrence, il est de plus en plus courant de s'approvisionner à l'étranger, dans des pays comme l'Inde, la Chine et la Corée du Sud, pour obtenir des éléments d'effets visuels ou d'animation utilisés en réalisation de films.

2e défi : la solidité de la structure financière et la viabilité des entreprises

Pour être vraiment dans la course, l'Ontario doit établir des structures financières saines et assurer la viabilité des entreprises du secteur de la création. À titre de centre financier du Canada, l'Ontario compte une grande communauté financière privée, laquelle n'est cependant pas encore bien en mesure de cerner et d'exploiter pleinement les possibilités d'investissement dans le secteur de la création. L'accroissement de la concurrence dans le secteur de la création provoque de plus en plus l'amincissement des marges de profit et le manque de capital de croissance a des répercussions profondes sur les industries du secteur.

3e défi : le risque de se laisser dépasser par d'autres pays au chapitre de l'innovation

L'avantage concurrentiel d'une entreprise et la pénétration des marchés peuvent changer en quelques mois si de nouvelles normes viennent remplacer les anciennes ou si les consommateurs décident d'adopter de nouveaux accessoires ou de nouvelles plateformes. L'innovation dans le secteur de la création ne concerne pas uniquement le domaine de la technologie pure ou du contenu, mais touche également aux domaines connexes des modèles d'entreprise, des processus de travail et de production, de la gestion, de l'entrepreneuriat et, surtout, du financement des entreprises et des produits.

4e défi : des changements technologiques rapides

Les changements technologiques et la désorganisation du marché qui en découle créent des débouchés, mais aussi des défis importants. C'est particulièrement le cas dans certaines industries culturelles traditionnelles, car celles-ci doivent investir pour suivre les dernières tendances, actualiser les processus opérationnels et maintenir les rendements. Tout comme il y a des risques à ne pas innover, le fait de se laisser distancer par les changements technologiques peut être difficile pour toute entreprise si celle-ci ne dispose pas de fonds suffisants pour accuser la perte d'une ou de plusieurs gammes de produits ou encore le coût du lancement de nouvelles gammes de produits selon les récentes plateformes technologiques ou la PI.

5e défi : « s'asseoir sur ses lauriers »

En réalité, la plupart des pays et des provinces visent à améliorer le rendement de leur propre secteur de la création. L'inactivité entraîne une perte de terrain. Ce serait alors une erreur de la part de l'Ontario de s'asseoir sur ses lauriers étant donné tout le chemin que la province a parcouru. Ce serait particulièrement dommage étant donné tous les actifs et toutes les réalisations dont dispose la province pour lui permettre de se hisser au premier rang des secteurs de la création à l'échelle mondiale.

Le monde change : les possibilités s'offrant à l'Ontario dans les marchés nouveaux et émergents

La croissance dans le marché mondial du divertissement et des médias a entraîné un accroissement des débouchés pour le secteur ontarien de la création (p. ex., les économies émergentes dépensent de plus en plus en produits de divertissement), mais aussi l'exacerbation de la concurrence, car ces mêmes économies émergentes commencent à développer leur propre secteur de la création.

D'autres pays et régions ont reconnu l'importance du secteur de la création afin d'assurer la croissance économique future et harmonisent le soutien du gouvernement de façon à stimuler la croissance, à obtenir une renommée mondiale et à attirer les futurs investissements et talents. Les concurrents de l'Ontario tablent sur la qualité des produits ainsi que sur leur prix concurrentiel. L'industrie américaine du divertissement conserve sa place de chef de file mondial. Toutefois, certains petits pays (comme l'Islande et la Finlande) exportent également leurs produits créatifs et, à l'instar des grandes économies de chaque région du monde, s'efforcent d'attirer les talents et les investissements. L'Ontario assume aussi un rôle de premier plan à titre de fournisseur de services à prix concurrentiels à d'autres partenaires, comme les industries créatives d'Hollywood, mais l'intensification de la concurrence internationale met davantage de pression sur la province.

Au cours des deux ou trois dernières décennies, les industries culturelles de l'Ontario ont démontré qu'elles étaient des chefs de file au chapitre des ventes internationales ainsi que des partenaires majeurs pour ce qui est de la coproduction, de la distribution et des ventes. L'Ontario devra s'appuyer sur cette solide réputation pour aborder le contexte actuel, c'est-à-dire la mondialisation croissante du marché destiné aux produits et aux services créatifs. Les marchés développés (la France et le R.-U., p. ex.) ainsi que les marchés nouveaux et émergents (l'Inde et la Chine, p. ex.) représentent d'importants débouchés pour les entreprises dont les produits et les services sont de bonne qualité et rentables.

Encadré 1 : Étude de cas de Arts & Crafts Records

Fondée en 2002, Arts & Crafts est une maison de disques ontarienne indépendante, une entreprise de gestion et un éditeur de musique. Arts & Crafts dispose d'un bassin de talents, dont des artistes remportant du succès sur la scène internationale comme Feist, Stars, The Constantines, The Dears and the Stills. L'entreprise garde la moitié des revenus et donne l'autre moitié aux artistes, ce qui est beaucoup plus concurrentiel que ce qui se fait normalement dans l'industrie. Le sentiment d'appartenance au groupe des artistes sert de catalyseur à la collaboration et encourage les artistes à poursuivre leur parcours créatif. Arts & Crafts a trouvé sa niche dans le marché cinématographique; la musique de ses artistes s'étant retrouvée sur plusieurs bandes sonores, dont The O.C., Falcon Beach, et The Comeback Season.

L'entreprise est la preuve qu'une maison de disques appartenant à des artistes peut réussir à l'échelle nationale, mais également prendre de l'expansion et distribuer ses produits dans le monde entier. En janvier 2006, Arts & Crafts a ouvert un bureau en Europe (en partenariat avec City Slang Records), permettant ainsi aux artistes canadiens indépendants de distribuer leurs disques au R.-U., en Allemagne, en Autriche et aux Pays-Bas. De même, en octobre 2008, Arts & Crafts a ouvert un bureau à Mexico, où la maison de disques prévoit distribuer les disques de ses artistes tout en exploitant également les talents du Mexique et de l'Amérique du Sud.

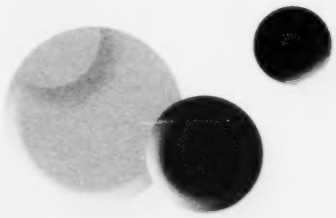
Les débouchés mondiaux : positionner l'Ontario de façon à en tirer profit

Par une série d'annonces de politiques et de programmes qu'il a faites récemment, le gouvernement de l'Ontario a signalé son intention d'encourager de façon notable l'innovation et les industries axées sur le savoir afin d'assurer la prospérité de la province.

Les partenaires du ministère du Tourisme et de la Culture et les organismes gouvernementaux ont contribué à stimuler l'économie au moyen d'une vaste gamme d'activités interministérielles qui s'inspirent du plan Ontario ouvert sur le monde ou le renforcent. Adopté en 2010, ce plan fait état d'une nouvelle stratégie qui vise à accroître la prospérité de l'Ontario grâce à une présence de la province sur la scène mondiale ou à de nouvelles solutions à des problèmes qui font entrave à la croissance de l'Ontario. Le plan Ontario ouvert sur le monde préconise l'augmentation du niveau de scolarisation de la population et le développement des infrastructures, et vise à faire en sorte que l'Ontario devienne un chef de file mondial dans le domaine des services financiers. Nombre des aspects dont il est question dans le plan Ontario ouvert sur le monde concordent avec la capacité du secteur de la création d'accroître sa part dans le PIB provincial, et ce, en raison des talents exceptionnels qui y œuvrent et des investissements du secteur privé.

Le soutien consenti au secteur de la création est en lien direct avec le Programme d'innovation de l'Ontario, un plan instauré en 2008 afin de permettre à l'Ontario de saisir les nombreuses possibilités de croissance économique qui s'offrent à lui à l'échelle mondiale en tirant parti de la recherche et des talents novateurs des entreprises et des organismes de l'Ontario. Le Programme d'innovation de l'Ontario vise à mieux rentabiliser les investissements que réalise la province dans des établissements de recherche de premier plan, à attirer et à conserver les meilleurs talents ainsi qu'à accélérer la commercialisation des nouvelles découvertes. Il a notamment pour objectif l'établissement d'une main-d'œuvre dotée d'excellentes compétences dans les arts créatives ainsi que l'augmentation des investissements privés dans les entreprises du savoir. Si la production de nouveau contenu est essentiellement la forme que prend l'innovation dans le secteur de la création, les innovations technologiques constituent également l'un des éléments essentiels du secteur de la création (se reporter à l'encadré 2). Les créateurs de contenu numérique ainsi que les autres producteurs de contenu du secteur de la création ont déjà établi des liens étroits avec les collèges et les universités afin de faire l'essai de nouvelles technologies fort intéressantes, comme les films et la télévision à trois dimensions et les technologies poussées de capture de mouvement, et de mettre au point des produits commercialisables.

Grâce au Fonds de partenariats pour le secteur du divertissement et de la création de la province, plus de 12 millions de dollars ont été investis depuis 2007 dans la « pensée créative », c'est-à-dire dans des partenariats visant à trouver de nouvelles façons de créer des produits, d'atteindre des clientèles et de faire des affaires



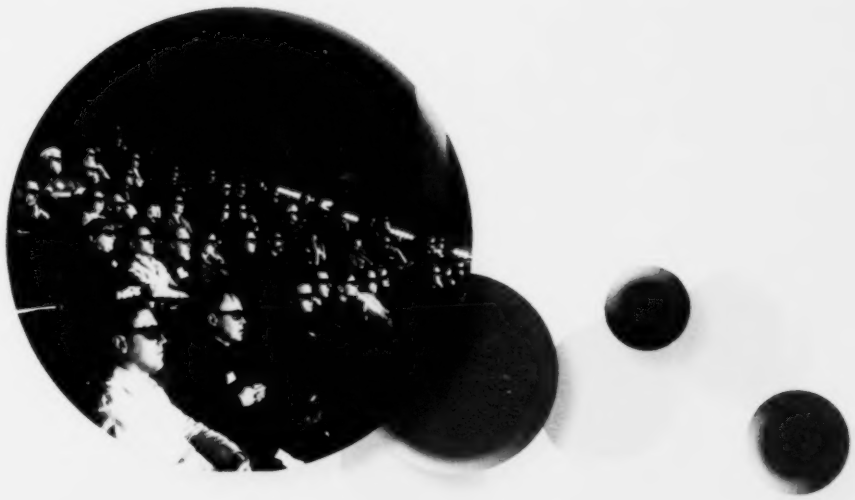
Encadré 2 : La définition du terme « innovation » et l'importance de l'innovation pour le secteur de la création

Bien que l'innovation soit considérée depuis toujours comme une activité associée davantage aux sciences et à la technologie, il est de plus en plus reconnu que le secteur de la création peut lui aussi tirer profit de l'innovation. L'une des définitions admises du terme est la suivante :

> *[Traduction]*
> *« L'innovation peut être définie comme la transformation d'une idée en un produit nouveau ou amélioré qui sera par la suite commercialisé, en un procédé opérationnel nouveau ou amélioré qui sera utilisé par l'industrie et le commerce, ou en une nouvelle approche à un service social [14]. »*

L'Art est créatif et la création de tout nouveau produit musical et télévisuel, de tout nouvel article dans un magazine ou de toute autre nouvelle œuvre de l'esprit (propriété intellectuelle) est par sa nature même un acte créatif grâce auquel un nouveau produit peut être lancé sur le marché. La conception de nouveaux produits créatifs ou l'« innovation de l'hémisphère droit du cerveau » est le principal processus de production des industries créatives. Les développements technologiques rapides font en sorte qu'on accorde, de façon complémentaire, de l'importance à l'« innovation de l'hémisphère gauche du cerveau » ou l'innovation technologique. Même si l'innovation a toujours eu sa place dans le secteur de la création, ses effets en tant qu'élément essentiel de celui-ci se font maintenant sentir plus que jamais à l'intérieur de toutes les industries culturelles.

La mise au point rapide de nouveaux produits créatifs et d'innovations inédites peut également susciter d'importantes répercussions économiques. Un milieu favorisant l'innovation est un pôle d'attraction pour les personnes de talent et les capitaux et croît à un rythme plus effréné qu'un milieu conservateur. Les bouleversements induits par les technologies numériques font en sorte que l'on innove davantage dans le secteur de la création. Le rythme de l'innovation s'accélère sous l'effet des industries culturelles qui modifient continuellement leurs formats, leurs méthodes de distribution et leurs modèles d'entreprise en fonction des nouveaux débouchés. Dans les années à venir, il sera plus important que jamais pour le secteur de la création de resserrer ses liens avec les établissements d'enseignement postsecondaire, les chercheurs et les partenaires qui font partie de sa chaîne de valeur.



Les investissements réalisés par l'Ontario, un moteur à la croissance du secteur de la création

L'expérience démontre que le secteur de la création bénéficie des investissements et des services de soutien mis en œuvre par le gouvernement et visant à répondre à leurs besoins les plus importants – que ce soit sur le plan des crédits d'impôt, de l'aide aux entreprises qui souhaitent participer à des événements de marketing international ou du financement offert pour des projets en tout début de processus, car ces investissements ont donné des résultats concrets. Le crédit d'impôt de l'Ontario pour les services de production (CIOSP), par exemple, vise à établir l'Ontario comme centre reconnu internationalement pour l'excellence de ses services de production en cinéma et en télévision.

Le potentiel et la complexité économiques des industries du secteur de la création ont entraîné la mise en œuvre d'une panoplie d'activités de soutien. Ces programmes sont communs à plusieurs ministères et s'ajoutent aux travaux réalisés par le principal organisme responsable de l'exécution des programmes, la Société de développement de l'industrie des médias de l'Ontario (SODIMO). Voici les ministères qui fournissent une aide directe au secteur ou qui y sont engagés sur le plan politique.

- Ministère du Tourisme et de la Culture
- Ministère du Développement économique et du Commerce
- Ministère des Finances
- Ministère de la Recherche et de l'Innovation
- Ministère de la Formation et des Collèges et Universités
- Ministère des Affaires civiques et de l'Immigration

La SODIMO, un organisme du ministère du Tourisme et de la Culture, est entièrement vouée à la croissance et à la prospérité des industries culturelles du secteur ontarien de la création. La SODIMO évalue l'admissibilité aux programmes de crédits d'impôt du gouvernement de l'Ontario et met en œuvre des programmes de financement et des services destinés aux industries culturelles. Elle contribue également à la promotion et à la commercialisation des industries culturelles de l'Ontario afin que la province soit considérée, au pays et à l'étranger, comme un chef de file mondial dans ce secteur. Les activités de l'organisme dans ce domaine favorisent à la fois l'exportation de produits et de services ontariens à l'échelle nationale et mondiale ainsi que les investissements étrangers sous forme d'aide aux services de production.

Le gouvernement de l'Ontario est conscient de cette nécessité de soutenir la concurrence et a réaffirmé son engagement envers les industries culturelles au moyen d'une série d'investissements importants dans la SODIMO.

Le tableau 1 présente un aperçu des principaux programmes d'aide offerts à l'heure actuelle aux entreprises ontariennes des industries culturelles. Ces programmes tendent à être mis en œuvre dans le cadre de projets et à viser des secteurs bien précis. L'aide est répartie de façon relativement

équitable entre les différentes composantes de la chaîne de valeur, depuis la création et la production à la commercialisation et à la distribution. Au tableau 2 figurent des exemples de nouveaux projets de partenariats novateurs financés par l'intermédiaire du Fonds de partenariats pour le secteur du divertissement et de la création du ministère du Tourisme et de la Culture.

Tableau 1 : Résumé des principaux programmes ou mesures d'aide

Programme ou mesure	Industrie						Chaîne de valeur Élément visé
	FilmOntario	Télévision	Musique	Livres	Magazines	Médias numériques	
Crédits d'impôt	✓	✓	✓	✓		✓	Production (livres et musique, comprend la distribution et la commercialisation)
Soutien en matière de création et de marketing de la SODIMO	✓		✓	✓	✓	✓	Production, commercialisation et distribution
Fonds de la SODIMO pour l'exportation	✓	✓	✓	✓		✓	Commercialisation et distribution
Fonds de partenariats pour le secteur du divertissement et de la création	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Création et production
Fonds pour le développement de la PI	✓	✓				✓	Création
Fonds pour les emplois dans les secteurs émergents						✓	Création et production
Fonds de développement des technologies émergentes						✓	Développement des entreprises

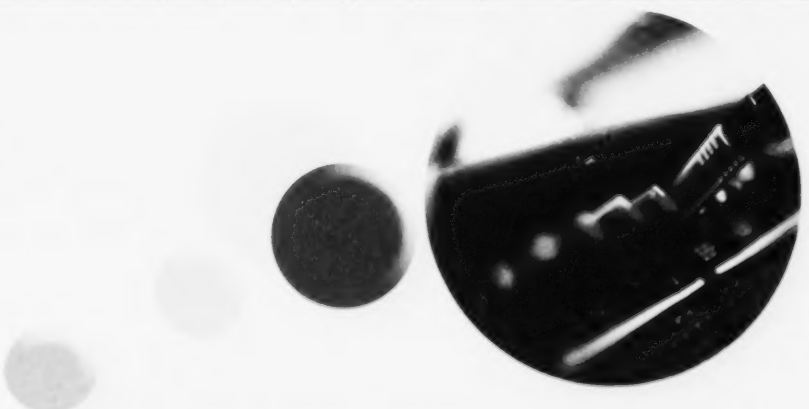


Tableau 2 : Exemples d'investissements réalisés en 2009-2010 par le truchement du Fonds de partenariats pour le secteur du divertissement et de la création

Projets	Description
Ontario Digital Games Business Incubator Network	Ce projet vise à créer un réseau réunissant des incubateurs d'entreprises et des établissements associés au service du secteur ontarien du développement de jeux numériques.
Canadian Publishers Digital Services Implementation Project (CPDS)	Les Canadian Publishers Digital Services sont une gamme de services proposés par l'Association of Canadian Publishers visant à aider les éditeurs à tirer le meilleur parti des possibilités de plus en plus nombreuses qu'offre la technologie de la numérisation, et à développer leur capacité de prospérer au sein d'un marché numérique en constante évolution.
Virtual Music Export Office	Le Virtual Music Export Office fera en sorte d'accroître la souplesse au sein du secteur et prendra des mesures à l'égard des changements majeurs qui touchent les systèmes de création, de distribution et de prestation.
CASO Web Based Development Tools, appelé aussi « CASO Cluster Hub »	Il s'agit d'une série d'outils Web de réseautage et de marketing sociaux qui permettront de renforcer les liens entre les membres des CASO; d'étendre le rayonnement des CASO et de faciliter le recrutement de membres; de disposer d'une plateforme centralisée de marketing capable de susciter de nouveaux débouchés commerciaux et de nouvelles occasions d'emploi.
DOCShift: Real Stories to Multiple Platforms	Ce projet crée des débouchés pour les cinéastes et producteurs du secteur des nouveaux médias de l'Ontario en favorisant le mariage de compétences et de genres documentaires novateurs et interactifs.
X3 Source	X3 Source réunit entre autres le meilleur des nouvelles, des entrevues et des vidéos musicales provenant de plusieurs partenaires de l'édition en une seule ressource en ligne qui accompagnera l'utilisateur pendant qu'il explore ses sites Web et blogues musicaux préférés.
The Interactive Narratives Initiatives	Ce projet présente une nouvelle architecture médiatique adaptative permettant de modifier instantanément les expériences utilisateurs durant la lecture de contenu audiovisuel.
DOC DigiMarket Initiative Phase Two	La Doc DigiMarket Initiative offrira aux cinéastes et producteurs de documentaires ontariens de nouvelles possibilités en matière d'incubation et de financement de contenu multiplateformes, ainsi qu'une formation et des ressources liées au marketing et à la distribution numériques.
International Visitors Programme	Ce programme fait fond sur l'International Visitors (IV) Programme proposé dans le cadre du Festival international annuel des auteurs tenu en octobre, et le développe davantage dans le but de susciter de nouvelles possibilités de réseautage et de nouveaux débouchés sur la scène internationale pour les éditeurs ontariens.

Projets	Description
Canadian Magazines International (CMI)	Permet aux chefs de file canadiens de la publication de magazines d'établir des liens avec les figures de proue du secteur canadien de la publication de magazines ainsi que les principaux innovateurs du milieu international de la publication de magazines et décideurs de par le monde par le truchement d'un magazine spécialisé semestriel (papier et numérique).
NXNEi	Organisée dans le cadre du festival et de la conférence NXNE, cette nouvelle activité à l'intention des créateurs de contenu numérique, des entrepreneurs technologiques et des producteurs de l'industrie des nouveaux médias vise l'intégration des musiciens et de l'industrie de la musique dans le monde interactif.
Ontario: Read It Here	Ce projet assure la promotion sur place et en ligne de la littérature, des lieux et des événements littéraires ontariens auprès du plus grand public possible.
Fast Forward to a Digital Future - Education and Training for Ontario Animation	Ce projet permet aux spécialistes de l'industrie d'acquérir une gamme plus large de compétences dans le domaine de l'animation et des affaires afin qu'ils puissent pleinement contribuer à la croissance à long terme du secteur ontarien du divertissement et de la création.
2020 Media Futures	Il s'agit d'un projet multisectoriel de prévision stratégique, conçu pour comprendre et imaginer ce à quoi pourraient ressembler les médias en 2020.
Designing Digital Media for the Internet of Things (DDiMIT)	Le projet mettra à la disposition un espace physique et élaborera des outils pour des ateliers pratiques, des collaborations et des démonstrations, de même qu'un espace virtuel pour diffuser le travail de sociétés médiatiques locales.
3D FLIC (3D Film Innovation Consortium)	3D FLIC permettra de créer un modèle de recherche appliquée et de développement qui accroîtra la capacité de l'Ontario en ce qui a trait à la production cinématographique en 3D stéréoscopique.

Encadré 3 : Exemples de programmes récents et novateurs administrés par des ministères partenaires

FINANCES

- *Augmentation récente du crédit d'impôt accordé aux six industries culturelles de l'Ontario, afin que les programmes restent concurrentiels par rapport à ceux d'autres pays et provinces.*
- *Mise sur pied de l'exonération fiscale ontarienne pour la commercialisation, qui prévoit une exonération d'impôt de dix ans pour les entreprises créées dans le but de commercialiser les produits de la R et D menée dans les organismes de la province.*

RECHERCHE ET INNOVATION

- *Investissement de 5 millions de dollars dans les activités de commercialisation du Centre MaRS, un catalyseur en R et D œuvrant auprès des industries axées sur les médias numériques et les industries créatives.*
- *Investissements visant à développer une nouvelle infrastructure en éducation et en recherche, notamment des investissements dans le nouveau Digital Media Institute de Stratford et le volet multimédia de l'École d'art et de design de l'Ontario.*
- *Instauration du Fonds ontarien de capital-risque doté d'une enveloppe de 90 millions de dollars afin d'apporter une contribution de contrepartie pour le secteur privé et d'accroître la capacité de la province en ce qui a trait au capital-risque à l'aide des conseils de spécialistes du capital-risque.*
- *Création du Fonds de développement des technologies émergentes, lequel fournira 50 millions de dollars sur cinq ans afin de coinvestir dans des secteurs à fort potentiel de croissance, y compris le secteur des médias numériques ainsi que celui de la technologique de l'information et des communications.*

DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUE ET COMMERCE

- *Création, en partenariat avec le ministère de la Recherche et de l'Innovation, d'un Fonds pour les emplois dans les secteurs émergents de 1,5 milliard de dollars, comportant des volets consacrés à l'attraction des investissements et au développement sectoriel stratégique. Ces programmes visent le secteur de la création (et particulièrement les médias numériques) comme éléments clés de la future croissance. Les investissements dans le secteur de la création ont attiré dans la province des entreprises d'attache, comme Ubisoft Entertainment et Starz Animation.*
- *Investissements internationaux et promotion en marketing (missions commerciales, mesures de soutien pour l'industrie des jeux vidéo, p. ex.).*

FORMATION, COLLÈGES ET UNIVERSITÉS

- *Réponse aux changements qui marquent l'économie avec la mise en œuvre du Plan d'action pour la connexion compétences-emplois doté de 2 milliards de dollars et visant à offrir de nouvelles formations pour aider les travailleurs des secteurs d'activité en déclin à entreprendre une seconde carrière.*

La proposition de valeur unique de l'Ontario

L'ensemble des industries culturelles jouit d'une base très solide en Ontario, car les gouvernements fédéral et provincial les soutiennent depuis longtemps. La province est en bonne position pour tirer parti des occasions se présentant pour ces industries sur la scène mondiale.

Depuis toujours, une partie de la proposition de valeur du secteur ontarien de la création présente l'Ontario comme un fournisseur hautement qualifié offrant des services peu coûteux. Afin de rivaliser sur la scène internationale, l'Ontario doit se doter d'une proposition de valeur qui la présente plutôt comme un fournisseur polyvalent et innovateur, qui offre des services et des produits à forte valeur, tout en étant compétitifs sur le plan des coûts.

Cette proposition de valeur unique est réalisable si on examine les principaux avantages concurrentiels de l'Ontario, à savoir :

- une véritable capacité de fabriquer des produits créatifs, qui soient de haute qualité tout en étant rentables;
- un large éventail d'industries créatives et une expertise dans l'ensemble de celles-ci;
- la grande capacité de soutenir les industries, comme celles de la radiodiffusion, de la conception ainsi que des technologies de l'information et des communications.

Outre les forces du secteur ontarien de la création, la province présente des caractéristiques socioéconomiques susceptibles de renforcer davantage la valeur unique de l'Ontario. Ces caractéristiques sont les suivantes :

- **une population diversifiée :** l'Ontario compte des citoyens en provenance de plus de 200 pays, parlant 130 langues, ce qui confère à la province le titre de la province la plus multiculturelle au Canada. On trouve en outre en Ontario la ville la plus diversifiée au monde, à savoir Toronto;
- **des petites et des grandes entreprises variées :** Le secteur de la création de l'Ontario est composé d'un « écosystème » varié et diversifié d'entreprises, dont un grand nombre de petites et moyennes entreprises et quelques moyennes et grandes entreprises d'attache. Ce sont généralement les petites entreprises en démarrage qui réalisent les plus grandes percées techniques et innovent le plus au chapitre des modèles d'entreprise, tandis que les grandes entreprises sont souvent en mesure de percer des marchés et d'accéder à des réseaux de distribution, et peuvent profiter d'occasions qui nécessitent un investissement financier plus important;
- **un réseau d'établissements de formation et d'établissements postsecondaires de qualité supérieure :** L'Ontario forme d'excellents animateurs, créateurs de jeux numériques et autres innovateurs et attire des personnes vivant à l'extérieur de l'Ontario et souhaitant recevoir une formation dans ces domaines.

Misant sur ses forces naturelles, le secteur ontarien de la création est en mesure de favoriser l'adoption d'une nouvelle proposition de valeur unique établissant un juste équilibre entre réduction des coûts (les crédits d'impôt p. ex.) et produits de haute qualité à valeur ajoutée. Grâce à sa vaste gamme de compétences, le secteur ontarien de la création occupe une position enviable et est en mesure de tirer parti d'une panoplie de possibilités commerciales, au fur et à mesure que celles-ci se présentent.

Encadré 4 : Étude de cas de la série télévisée Little Mosque on the Prairie

Entamant sa quatrième saison, la série télévisée de WestWind Productions, Little Mosque on the Prairie, est un exemple de l'intérêt international face au regard que pose le Canada sur la religion, la race et l'origine ethnique. La distribution de l'émission, qui comprend des personnages musulmans et non-musulmans, crée un contraste humoristique entre le cosmopolitisme moderne et l'intolérance (amplifiée) des gens des petites villes.

Après avoir eu une cote d'écoute de 2,1 millions de téléspectateurs lors de la première de l'émission en 2007 et 1,2 million durant la saison, les producteurs de l'émission ont conclu des accords avec des pays du monde entier, dont la France (Canal Plus), la Turquie (Kanal), Israël (Stars 3) et des pays francophones du continent africain (Canal+Group). En juin 2008, la compagnie 20th Century Fox a acheté les droits de transposition pour le marché américain.

La croissance du secteur de la création de l'Ontario : les débouchés actuels

D'énormes possibilités se présentent au secteur ontarien de la création d'accroître la part qu'il détient sur le vaste marché mondial en pleine croissance. Celui-ci pourrait bien voir l'ensemble de ses industries créatives se hisser parmi les meilleures au monde. En outre, le secteur de la création pourrait constituer un pivot essentiel permettant à l'économie ontarienne de sortir du récent ralentissement économique et d'accéder à l'économie émergente de demain, c'est-à-dire l'économie du savoir.

Deux domaines particuliers offrent à l'Ontario la possibilité d'accélérer la croissance du secteur de la création et de l'économie provinciale dans son ensemble.

Ces deux domaines sont décrits ci-dessous.

Figure 5 : Débouchés pour l'Ontario

Les médias numériques : changer la donne

Les médias numériques ne forment pas forcément une gamme ou une catégorie de produits distincte, mais regroupent plutôt de nombreuses activités liées à la distribution numérique et la monétisation possible du contenu. Bien qu'ils comptent pour seulement environ 5 % des secteurs mondiaux du divertissement et de la création, les médias numériques constituent un important segment de toutes les industries créatives et de loin celui connaissant la croissance la plus rapide. À l'instar du développement de logiciels, les médias numériques permettent de dégager une marge importante de profit.

À l'échelle mondiale, les revenus tirés des médias numériques et des technologies mobiles se sont chiffrés à quelque 65 milliards de dollars en 2006 et ce montant devrait presque doubler en deux ans (2008), pour atteindre plus de 111 milliards de dollars[15]. La croissance qu'enregistrent les médias numériques est en grande partie imputable à la transition vers le numérique : les industries employant des données analogiques, telles que l'édition, la production et la télévision, se tournent vers la distribution numérique et la gestion des actifs. Ceux-ci entraînent également l'apparition de formes entièrement nouvelles de contenu, avec les possibilités qui leur sont associées, comme le contenu généré par les utilisateurs, les jeux en ligne massivement multijoueur et les médias sociaux (p. ex., Facebook apps, Twitter). C'est avec la dernière génération de plateformes que le secteur ontarien de la création devrait connaître ses plus grands bouleversements, sa plus forte croissance et ses meilleurs débouchés (principalement les consoles de jeux vidéo, les appareils mobiles et l'Internet, surtout en raison de la migration des franchises existantes vers de nouveaux réseaux de vente numériques). Les médias numériques interactifs sont un marché que le secteur de la création de l'Ontario devra aborder de façon stratégique s'il souhaite demeurer compétitif.

Encadré 5 : Étude de cas de nGen

Située à St. Catharines, dans la région de Niagara, nGen est un « nouvel incubateur pour les médias » qui crée des occasions d'affaires et renforce les capacités dans l'industrie des médias interactifs. Faisant fond sur le succès remporté par le développeur de jeux Silicon Knights et solidifiant les liens existant dans l'industrie, nGen a pour objectif d'aider la région à stimuler la croissance de l'industrie des médias interactifs, à maintenir en poste les talents ainsi qu'à créer et à exploiter des propriétés intellectuelles.

Le Fonds de partenariats pour le secteur du divertissement et de la création de la SODIMO présente l'une des principales sources de financement pour nGen (245 000 $ en 2007). nGen s'est renflouée à la suite de ses coûts de démarrage estimés à 560 000 $, grâce aux contributions des contribuables de St. Catharines et des partenaires de l'entreprise.

Les sept partenaires du projet sont les suivants : l'Université Brock, le Collège Niagara, la cité de St. Catharines, la Niagara Economic Development Corporation, la Niagara Enterprise Agency, l'Interactive Ontario et l'entreprise de jeux vidéo Silicon Knights. nGen tire parti de ces relations en mettant en œuvre des projets menés en collaboration, dont un jeu sur téléphone mobile de la guerre de 1812 et Noise in Niagara, un site Web et un magazine de musique qui permettent aux musiciens locaux de faire la promotion de leurs spectacles et aux étudiants en journalisme d'écrire des critiques.

Les améliorations constantes

Malgré les nouveaux segments de croissance, comme les médias numériques, le besoin de continuer à développer les industries culturelles traditionnelles de l'Ontario demeure. Le secteur de la création de l'Ontario présente des forces dans toutes les industries culturelles, un atout essentiel qui fait défaut chez la plupart des autres provinces ou pays. Les industries culturelles traditionnelles – comme la production cinématographique et télévisuelle, la musique, le théâtre et l'édition – comptent pour une grande part du PIB du secteur de la création de l'Ontario et disposent de produits et de compétences fondamentales pouvant fournir du contenu aux médias numériques en plus d'être des activités profitables en soi. Il est possible d'améliorer les industries créatives de trois façons précises.

- Une infrastructure de soutien bien développée (c.-à-dire physique, organisationnelle et financière)
- L'accroissement de la part détenue dans le marché national
- L'élargissement des marchés d'exportation

Ces activités ont été la pierre angulaire de la réussite du secteur de la création dans le passé, et la contribution de celles-ci au PIB du secteur continuera, dans un avenir prévisible, à constituer une grande part du gâteau.

Les industries culturelles de l'Ontario doivent continuer à améliorer la qualité et l'efficacité de leurs activités actuelles, de la production qui leur est associée, ainsi que de leurs processus, de leurs compétences essentielles, de leurs aptitudes, de leur personnel et de leur infrastructure. Ces améliorations sont non seulement indispensables pour que les industries réussissent à percer le marché mondial, mais également pour soutenir la réussite déjà connue à ce jour.

Les améliorations continuelles incitent les entreprises innovantes, créant de nouvelles formes de contenu et de nouvelles façons d'en retirer des avantages pécuniaires, à se prévaloir de l'« avantage du précurseur » et à pénétrer de nouveaux marchés.

La marche à suivre pour tirer profit des débouchés : un cadre propice à la croissance

Un plan d'action coordonné visant à favoriser la croissance du secteur de la création permettra à l'Ontario de saisir les occasions qui se présentent tant dans les médias numériques et dans les industries culturelles traditionnelles que dans toutes les industries créatives.

Ci-dessous se trouvent les six piliers de ce plan d'action qui a pour objectif d'édifier et de renforcer le secteur de la création.

1er pilier
Accroître les investissements et le financement provenant du secteur privé

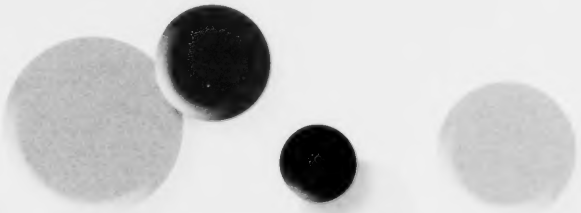
Renforcer les entreprises grâce à un accès amélioré aux capitaux afin de susciter l'innovation, pénétrer de nouveaux marchés, développer les talents et favoriser le leadership.

Les industries créatives de l'Ontario se sont avérées entreprenantes au chapitre du financement de nouveaux projets. Toutefois, il est souvent difficile pour de nombreuses entreprises du secteur de la création d'obtenir un fonds de roulement, du crédit et des capitaux propres.

S'ils n'ont pas la capacité d'investir, les industries créatives seront incapables d'innover et d'adopter des technologies numériques, sans compter qu'ils ne pourront pas élaborer de programmes de développement pour assurer la survie de leur entreprise traditionnelle durant les périodes difficiles. Le secteur doit comprendre et s'attaquer aux causes profondes de cette pénurie d'investissements afin de faciliter le financement des entreprises du secteur de la création et d'améliorer l'accès aux marchés financiers.

Les occasions ci-dessous pourraient faire en sorte de donner aux industries créatives de l'Ontario la solidité financière nécessaire pour investir dans la prochaine génération de produits de qualité supérieure.

- Aider les entreprises à être mieux outillées pour accueillir les investissements
- Améliorer la participation au capital
- Faciliter l'accès au crédit



2e pilier
Acquérir une présence mondiale et assurer une expansion des marchés

Permettre au secteur ontarien de la création de s'imposer sur les marchés à fort potentiel de croissance en offrant aux entreprises ontariennes de l'information commerciale et de nouvelles idées et en contribuant à la réussite et à l'innovation dans les marchés intérieurs.

Pour favoriser sa croissance, le secteur ontarien de la création doit assurer une meilleure présence sur le marché intérieur et étranger. Autrement, ses concurrents, qui visent en priorité le développement du marché de l'exportation, entraveront la croissance de l'Ontario et pourront même réduire l'actuelle part de marché de la province.

Pour s'imposer à l'échelle internationale, la province doit relever deux défis : les entreprises de l'Ontario doivent disposer d'une capacité financière suffisante pour faire les investissements nécessaires et le secteur ontarien de la création doit être reconnu comme un centre d'excellence international. Ces défis peuvent être relevés en prenant les mesures suivantes :

- établir un réseau international et accroître la capacité d'exportation;
- développer une image de marque puissante pour communiquer la proposition de valeur unique du secteur.

3e pilier
Favoriser l'innovation et faciliter la transition numérique

Ouvrir de nouveaux marchés et améliore l'accès aux marchés existants grâce à l'innovation, à des coûts concurrentiels et à une qualité accrue des produits et services.

Le secteur ontarien de la création doit prioriser l'innovation et contribuer à accélérer le rythme d'adoption des technologies numériques dans tous les aspects de la chaîne de valeur. Voici les éléments clés de l'innovation qui touchent au secteur de la création de l'Ontario.

- L'innovation à l'échelle de l'entreprise ou du projet, y compris l'innovation sur le plan des technologies et du modèle d'entreprise
- L'adoption des technologies numériques qui permettront de passer aux méthodes de production, de distribution et de promotion et, dans certains cas, de transformation en mode numérique
- La nécessité d'utiliser des mécanismes de collaboration, en particulier pour miser sur les forces de la province en conception et dans les TIC.

Les activités visant à soutenir la proposition de valeur de l'Ontario devraient :

- favoriser l'innovation à l'échelle de l'entreprise ou du projet;
- faciliter l'adoption de technologies numériques à toutes les étapes de la chaîne de valeur;
- miser sur la force de l'Ontario dans les TIC et en conception
- favoriser la modernisation de la réglementation fédérale.

4e pilier
Mettre sur pied un écosystème d'entreprises bien développé

Permettre de tirer parti des possibilités immenses qu'offrent une masse critique de petites et moyennes entreprises ainsi que d'entreprises de services connexes, y compris de certaines grandes sociétés et entreprises d'attache dans des industries appropriées.

Le secteur ontarien de la création doit s'appuyer sur son riche réseau d'entreprises et d'organismes, notamment sur les acheteurs et les distributeurs du contenu produit par des créateurs de l'Ontario. Si l'Ontario ne dispose pas de certains éléments majeurs de cet écosystème, il ne pourra pas obtenir la masse critique nécessaire pour favoriser le leadership dans le secteur de la création.

Les entreprises en démarrage tendent à lancer de nouvelles idées, à implanter des technologies de pointe ou à utiliser des ressources humaines dynamiques. Les entreprises moyennes de nature plus stable mettent fréquemment au point de nouveaux concepts, organisent le financement et le marketing de projets, et gèrent l'actif de PI qui en résulte. Pour leur part, les grandes sociétés d'attache peuvent fournir du financement, des débouchés et des possibilités de distribution sur le marché et, souvent, un soutien créatif.

Si l'Ontario dispose indiscutablement de forces dans le secteur de la création, il présente néanmoins des lacunes et des faiblesses qui l'empêchent de tirer pleinement avantage des possibilités qui se présentent. Les stratégies visant à renforcer ce pilier devrait entre autres :

- encourager les jeunes entreprises et les entreprises en démarrage du secteur de la création;
- attirer ou mettre sur pied des grandes sociétés « d'attache », et en tirer parti.

5e pilier
Développer une infrastructure de compétences et de leadership

Permettre au secteur de la création de disposer du leadership, des talents et des compétences nécessaires pour créer des entreprises solides et acquérir des avantages concurrentiels dans les marchés de plus en plus mondialisés et dynamiques.

Les talents créateurs et le leadership sont parmi les éléments les plus importants d'un secteur de la création qui se veut solide. Pour assurer le succès économique d'un secteur de la création, il est impératif de développer et d'attirer des talents capables d'exploiter la valeur commerciale de leur potentiel créatif. De plus, le caractère mondial et dynamique de l'économie du savoir exige une main-d'œuvre souple, intéressée à se perfectionner au gré de l'évolution constante des produits, des marchés et des demandes.

L'Ontario peut se doter des compétences idéales et de l'infrastructure de leadership nécessaire pour tirer profit des possibilités des marchés établis et émergents en faisant ce qui suit :

- développer les compétences en affaires et en entrepreneuriat;
- axer la formation et le développement des compétences sur la croissance du secteur de la création;
- exploiter le caractère diversifié de la population;
- attirer et maintenir en poste les meilleurs talents.

6e pilier
Favoriser une collaboration entre l'industrie et le gouvernement

Multiplier les contributions des deux secteurs et accroître leur valeur. Faire bon usage de l'aide consentie par le gouvernement.

Un partenariat solide et efficace entre l'industrie et le gouvernement à tous les niveaux est essentiel au développement d'un secteur de la création de premier ordre. Bien que les buts poursuivis par le gouvernement et l'industrie puissent ne pas être toujours les mêmes, le gouvernement doit connaître exactement les besoins de l'industrie afin de lui permettre de mettre en place les conditions propices à sa croissance. Il faut donc que les priorités et les stratégies viables tant pour l'industrie que pour le gouvernement soient exprimées clairement.

En retour, l'industrie et le gouvernement doivent avoir la capacité de coordonner et d'offrir des programmes et des projets qui permettront de créer des conditions favorables au secteur de la création. La coordination et la communication seront essentielles pour consolider ces relations.

Les priorités pour ce pilier devraient être notamment les suivantes :

- renforcer la capacité des associations d'industries;
- participer à la croissance du marché intérieur pour les produits culturels de l'Ontario;
- faire participer tous les ministères de l'Ontario voulus pour mettre à profit les possibilités que présente le secteur de la création.

Les objectifs précis relativement au rendement du capital investi

En adoptant pour le secteur ontarien de la création une nouvelle proposition de valeur axant sur les six piliers proposés dans le cadre du présent plan d'action, l'Ontario peut amener ce secteur de premier plan à :

- maintenir ou accroître la part croissance du secteur de la création dans le PIB de l'Ontario et du Canada;
- faire en sorte que le secteur ontarien de la création acquière une part plus grande de marché dans les marchés mondial et national, en particulier dans les médias numériques et grâce à ceux-ci;
- augmenter l'innovation (pouvant être mesurée par les droits d'auteur et le nombre de brevets);
- accroître les revenus des entreprises, les recettes fiscales, les salaires et le nombre de nouvelles entreprises;
- maintenir ou augmenter le taux de création d'emplois dans le secteur de la création.

L'Ontario prend des mesures pour concrétiser cette vision

Le gouvernement de l'Ontario a mis en place une panoplie de politiques et de programmes ambitieux qui permettent de réaliser le plein potentiel du secteur de la création et d'innover, y compris d'apporter des améliorations à la plupart des crédits d'impôt de la province destinés aux industries culturelles, de mettre en œuvre le Fonds pour le développement de la propriété intellectuelle et d'investir de façon soutenue dans la SODIMO.

Le ministère du Tourisme et de la Culture travaillera en collaboration avec les acteurs du secteur, les ministères partenaires ainsi qu'avec d'autres ordres de gouvernement afin de renforcer les piliers présentés dans le présent rapport. .

Il :

- fournira un financement soutenu à la SODIMO, permettant ainsi à l'organisme de faire des plans et de fixer des objectifs à long terme pour chacune des industries à qui il offre des services, particulièrement pour ce qui est de faire évoluer sa gamme de programmes afin de tenir compte de la transformation numérique et des possibilités qu'elle offre;

- collaborera avec les ministères partenaires et les intervenants afin d'examiner les possibilités que le secteur privé investisse dans les entreprises du secteur de la création;

- mettra en œuvre un solide programme de recherche afin de disposer d'un marché exploitable et d'obtenir des renseignements technologiques qui profiteront au secteur de la création;

- améliorera l'évaluation de la part de marché détenu par le secteur de la création et d'autres mesures de rendement importantes afin de veiller au bon fonctionnement des programmes et des stratégies.

- fera campagne auprès du gouvernement fédéral, au nom des industries productrices de contenu, afin de moderniser le régime actuel de droits d'auteur et de permettre l'adoption à l'échelle nationale d'une stratégie numérique efficace.

Conclusion

Il existe de véritables possibilités pour le secteur de la création, à la fois dans son ensemble et dans chacune de ses industries. Un grand nombre de possibilités se présentent à l'Ontario d'accroître la part qu'il détient sur le vaste marché mondial en pleine croissance. En outre, le secteur de la création pourrait constituer un pivot essentiel permettant à l'économie ontarienne de sortir du récent ralentissement économique et d'accéder à l'économie émergente de demain, c'est-à-dire l'économie du savoir.

Réussir à susciter le développement économique est un art en constante évolution quand l'économie est florissante et encore plus à la suite de perturbations continuelles dans le marché et d'un accroissement de la concurrence exercée par les autres pays à l'échelle internationale, qui s'emploient à trouver de nouvelles façons d'améliorer leurs politiques et leurs mesures de relance. Le paysage du secteur de la création changeant à une fréquence et à un rythme sans précédent, il sera nécessaire d'innover sur le plan des mesures prises afin de créer de nouveaux modèles d'intervention.

Les entreprises du secteur de la création de l'Ontario ont prouvé que leur capacité créative était sans limites. De même, les programmes novateurs ontariens sont la preuve que le gouvernement est en mesure de favoriser réellement la croissance dans des industries clés. Grâce à l'innovation sur le plan des investissements, des mesures prises ainsi que des programmes visant à adopter une nouvelle proposition de valeur et à appuyer les six piliers proposés dans le présent cadre (ou plan d'action), l'Ontario se trouvera dans une situation favorable pour faire en sorte que le secteur de la création tire profit des débouchés croissants qui s'ouvrent à lui dans le marché du divertissement et des médias, tant à l'échelle nationale que mondiale.

Notes de fin de page

1 PricewaterhouseCoopers, *Global Media and Entertainment Outlook 2009-2013.*

2 http://www.martinprosperity.org/research-and-publications/publication/ontario-in-the-creative-age-projectt

3. Ibid

4. Documents du Budget de l'Ontario 2008.

5. Exemples d'économies des médias de « second rang » : San Francisco, Nashville, Miami et Stockholm.

6. Conference Board du Canada, Valuing Culture: Measuring and Understanding Canada's Creative Economy, p 3133.

7. Budget de l'Ontario 2008, p. 25.

8. Ministère des finances, 2008 Ontario Economic Outlook and Fiscal Review, Annex II : Economic Outlook.

9. http://toronto.ctv.ca/servlet/an/local/CTVNews/20090207/creative_economy_090207/20090207?hub=TorontoNewHome

10. The Strategic Council, *A Presentation to the Toronto Alliance for the Performing Arts: Members Survey*, décembre 2007, p. 21..

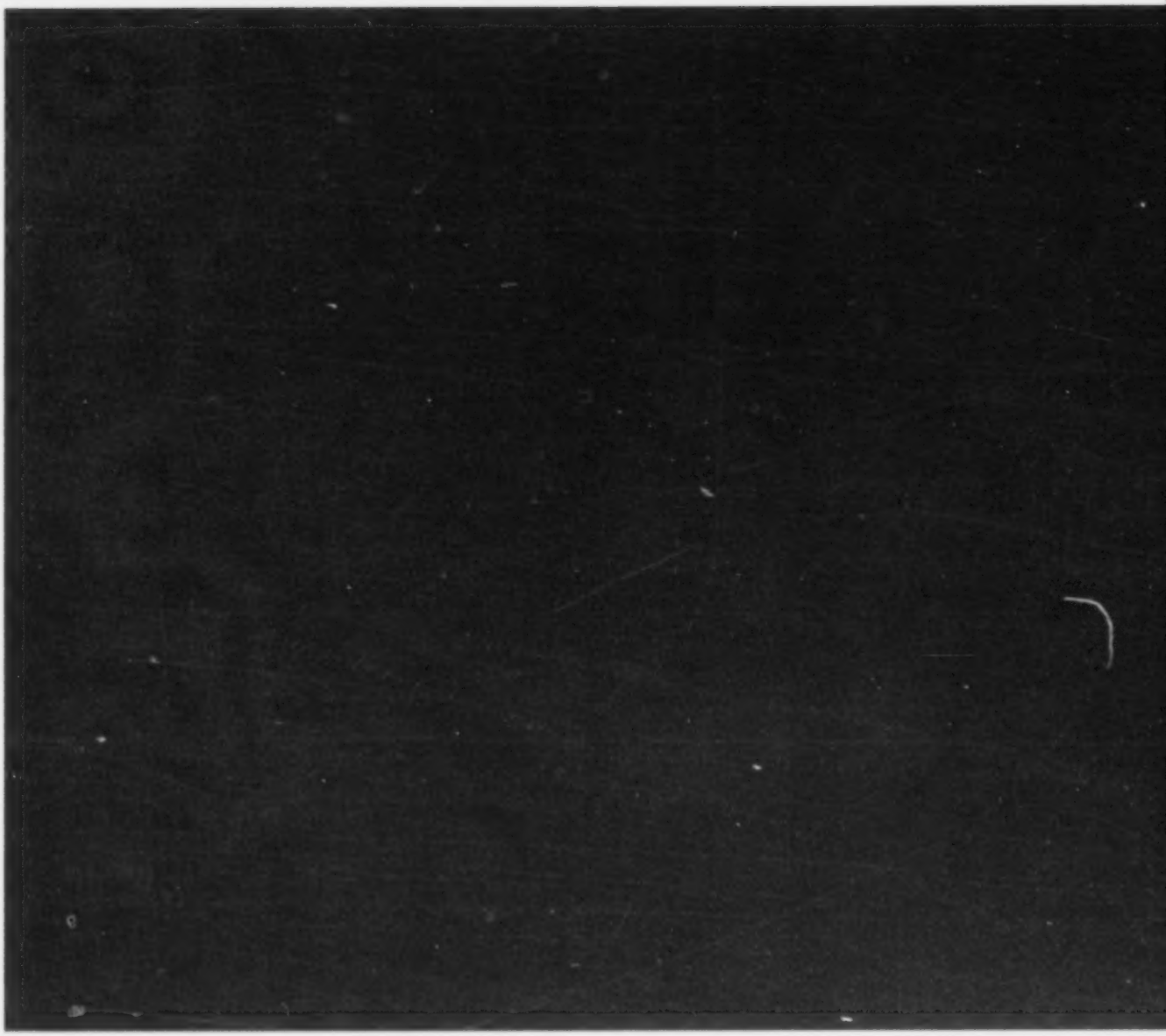
11. Ibid

12. Par « entreprise d'attache », on entend une entreprise généralement de grande taille autour de laquelle se produisent des activités commerciales. Dans le présent contexte, on fait référence aux entreprises qui commandent, financent et distribuent des produits du secteur de la création.

13. PricewaterhouseCoopers, *Global Media and Entertainment Outlook: 2008–2012*, p. 100.

14. OCDE, *Frascati Manual.*

15. PricewaterhouseCoopers, *Global Media and Entertainment Outlook: 2008-2012*, p. 21.



Ontario